

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 14 de septiembre de 2007

JUEGOS DE MESA

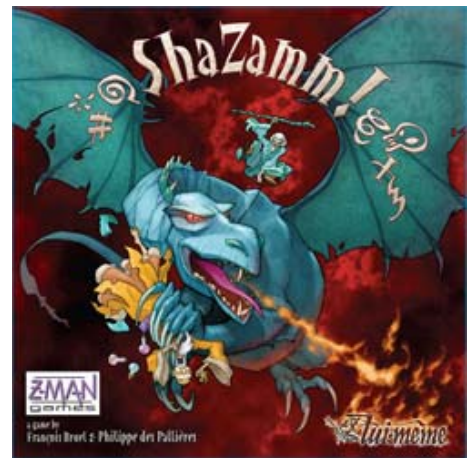
Z-MAN GAMES

Shazamm! Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Un hechicero es generalmente un tipo enfadado y solitario, ansioso de poder y emborrachado por el mismo. Cuando dos hechiceros se encuentran en un puente (uno de los viejos puentes de piedra sobre ríos de lava que son tan comunes en el reino de Iso hechiceros), puedes apostar que ninguno dejará pasar primero al otro, y que aquello acabará generalmente en un duelo de amgía, lleno de fuego y odio.

Así que TÚ eres uno de los más poderosos hechiceros del reino de la magia – ¡pero ahí fuera, juego al otro lado del puente sobre el río de lava, tienes a otro hechicero que se empeña en pensar que ÉL es el mago más poderoso del reino! La única salida es librar un duelo. Tu objetivo es echar atrás al otro hechicero con tus muros, bolas y rayos de fuego, de forma que acabe cayendo al lago de lava. Si sabes administrar tu maná y tu libro de conjuros, será pan comido. Pero ten cuidado – ¡el puente se va derrumbando bajo la furia del la lucha! .

Contenido: 30 cartas, 16 losetas de piedras rotas, 2 miniaturas de hechiceros, 1 miniatura de muro de fuego, 2 registros de maná, 1 tablero. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Creado por Francois Bruel y Philippe des Pallieres. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT-MATAGOT



Khronos. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

“Estimados Señores,

La unión de unos cuantos mecanismos y muelles, ensamblados de modo que uno pueda medir el tiempo con ellos, es una cuestión de gran sencillez. Pero resulta sin embargo complicado anticipar con exactitud la futura acción del artefacto, siquiera por un mero segundo. Hoy anuncio con orgullo que nuestro gremio ha descubierto el secreto del viaje temporal. No sólo podemos ver el futuro ahora, sino que también podemos viajar hasta él, cambiarlo, y volver para ofrecer un informe. Señores míos, su lucha por el poder se ha hecho atemporal. Gracias a nuestra fabulosa invención, ahora son los amos del tiempo. Sus actuales adversarios están a punto de convertirse en sus últimas víctimas...”

Arlud, Maestro Relojero

En Khronos, cada jugador encarna a un poderoso señor y a su fiel compañero en una lucha por la supremacía que se extiende a lo largo de la historia. Debes desarrollar tu juego de forma simultánea en tres épocas temporales para cubrirte de gloria y riquezas. Pero no pierdas de vista a tus adversarios, ya que disponen de todo tipo de maniobras para contrarrestar tus planes. Puede que lo que era cierto mañana ya no suponga una diferencia en el ayer. La mecánica de juego de Khronos reescribe las leyes del mismísimo tiempo. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

MAYFAIR GAMES

Fishermen of Catan. *Ya disponible* P.V.P.: 4,00 €

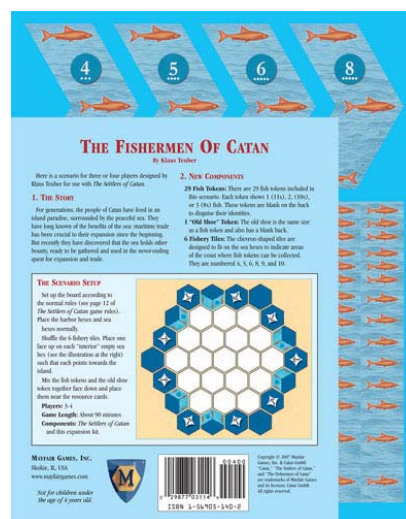
Durante generaciones, la gente de Catán ha vivido en una isla paradisíaca, rodeada por el afable mar. Hace ya mucho que conocen los beneficios del mar: el comercio marítimo ha sido crucial para su expansión desde el comienzo. Pero recientemente han descubierto que el mar contiene otro tesoro listo para ser recolectado y empleado en la eterna lucha por la expansión y el comercio.

Cada ejemplar de *Fishermen of Catan* contiene:

- 1 hoja de reglas
 - 1 hoja de losetas
- Autor: Klaus Teuber.

Settlers of Catan 5&6 Player's Expansion. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

De nuevo disponible esta expansión imprescindible.



SQUALE GAMES



Dart Wars. *Ya disponible* P.V.P.: 34,95 €

¡Tensión, suspense y mucha diversión!

Dart Wars es un juego de conquista del mundo que se juega con dardos magnéticos sobre un tablero de dardos flexible. El juego es una mezcla de destreza y conquista de territorios, en el que los jugadores conquistarán el mundo.

Los jugadores eligen su región natal, donde colocan su ejército. Un turno consiste en el lanzamiento de 3 dardos por cada jugador, y luego el movimiento de sus tropas de una región a otra. Los jugadores envían su ejército para descubrir nuevos territorios y para ganar tropas antes de comenzar las hostilidades.

Cuando 2 adversarios se encuentran, luchan sobre el blanco. El ganador convierte a las tropas adversarias en propias. Pero los jugadores deben estar atentos y proteger su región natal, ya que perderla significa convertirse en esclavo del conquistador.

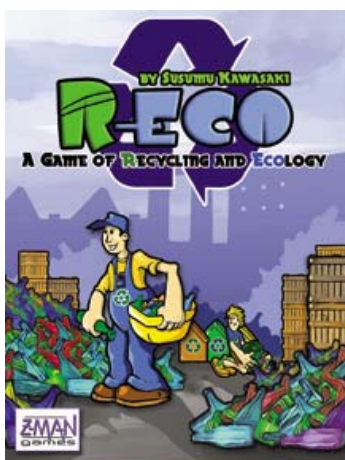
Un juego para 2 a 5 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 45 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

Z-MAN GAMES



R-Eco. *Ya disponible* P.V.P.: 15,00 €

Sois recolectores de basura o basureros, cuya tarea consiste en colocar los artículos reciclados en sus contenedores apropiados. Pero tienes que vigilar cuánta basura llevas, o sobrecargarás tu camión y tendrás que verter el sobrante de forma ilegal – algo nada bueno si quieres convertirte en el único basurero autorizado de la ciudad.

Un gran juego para momentos libres originalmente editado en Japón. Creado por Susumu Kawasaki. Contenido: 104 cartas, 32 piezas. Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AMIGO

Bohnanza. *Ya disponible* P.V.P.: 10,50 €

¡¡Edición en castellano!!

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

MULTI-MAN PUBLISHING

Red Star Rising. *Ya disponible* P.V.P.: 70,00 €

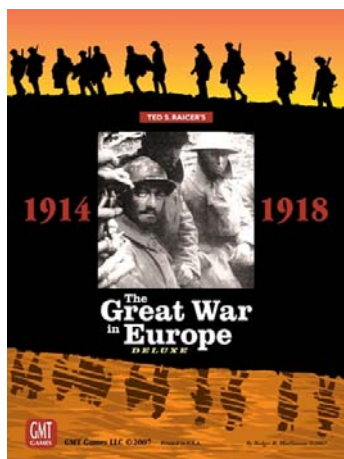
Masahiro Yamazaki lleva siendo considerado como el mayor especialista en el Frente Oriental de Japón. Sus juegos – entre los que se encuentran el excelente Stalingrad Pocket de The Gamers – han sido disfrutados por la comunidad internacional desde 1992. Ahora, por vez primera, MMP nos presenta su definitiva visión de la Guerra en Rusia. Tras más de 10 años de desarrollo y pruebas, Masahiro ha destilado todo su talento para ofrecernos el mejor juego sobre el Frente Oriental completo de la 2ª G.M..

Masahiro nos presenta el teatro de operaciones como nunca antes se ha visto, empleando una variatne del popular sistema de chits de Victory in the West con modificaciones muy innovadoras. Si el jugador soviético puede resistir la tormenta nazi, resurgirá de sus cenizas y se convertirá en poderoso enemigo que derrotó a Alemania. Verás como cambian las tornas de un modo que nunca antes se ha visto en un wargame.

Contiene 3 mapas de distintos tamaños, 840 fichas, un librito de reglas de 44 páginas, 2 ayudas de juego y dados. Escala: turnos de 2 semanas a 2 meses. Fichas: cuerpos/divisiones alemanes, cuerpos/ejércitos soviéticos. Para 1-4 jugadores. 5 escenarios. Complejidad media. Duración de la partida: de 3 a 20 horas dependiendo del escenario. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



GMT GAMES



The Great War in Europe Deluxe. *Ya disponible* P.V.P.: 81,90 €

THE GREAT WAR IN EUROPE: DELUXE EDITION es una nueva versión combinada y revisada de dos de los más célebres juegos creados por Ted Raicer para la extinta revista *Command: The Great War in Europe* y *The Great War in the Near East*. **The Great War in Europe** ganó el premio Charles Roberts de mejor juego anterior a la 2ª G. M., y su autor el premio James F. Dunnigan por elegancia en diseño de juegos, y fue además nominado para un premio Origins. El segundo juego fue nominado para un premio Charles Roberts como mejor juego anterior a la 2ª G. M.. Ambos han estado descatalogados más de una década, convirtiéndose en artículos muy buscados por los aficionados.

The Great War in Europe (TGWIE) es un juego de nivel división (con unas 1200 fichas) que abarca toda la Primera Guerra Mundial en Europa, desde las trincheras del frente occidental, las montañas y llanuras de Italia, las vastas extensiones del frente oriental, los Balcanes y Galípoli. El orden de batalla incluye infantería, caballería, cuarteles generales de ejército (con artillería adjunta), stossgruppen alemanes y tanques aliados. The Great War in the Near East añade los frentes turcos del Cáucaso, Egipto/Palestina e Irak empleando una escala de división/brigada.

TGWIE Deluxe Edition contiene muchas características innovadoras, como chits de eventos que introducen nuevas armas, tácticas, y eventos políticos a la partida; Niveles de Trincheras para las distintos países en distintos momentos de la guerra que eliminan la necesidad de colocar cientos de fichas de trincheras en el mapa; reglas para abarcar las campañas de los U-boats alemanes y sus efectos sobre la neutralidad de EEUU; y la conversión del ejército zarista en las unidades más débiles del desmoralizado Gobierno Provisional posterior.

Y lo mejor de todo, estamos ante un raro “juego monstruo” que dos personas pueden jugar hasta su conclusión en un solo fin de semana de juego. Esto es por que los mapas dividen la partida entre los frentes Este y Oeste, permitiendo que un jugador mueva y ataque en el Este mientras su adversario está moviendo y atacando simultáneamente en el oeste. Gracias a esta mecánica no es necesario esperar 15 minutos mientras tu adversario mueve sus divisiones, y la duración de la partida se reduce a la mitad.

Aunque los juegos originales fueron un gran éxito, Ted ha continuado afinando ambos desde su publicación, y la nueva versión añade correcciones que mejoran la historicidad y el equilibrio de juego (los que hayan jugado la versión original apreciarán especialmente la capacidad de llamar Reemplazos de Emergencia por un coste en puntos de victoria). La nueva edición también incluye todos los escenarios publicados para ambos juegos. Puedes jugar The Great War in Europe y the Near East por separado o juntos, y jugar también cada año de la guerra con su propio escenario. También se incluyen variantes de preguerra que permiten explorar grandes incógnitas (¿y si Teddy Roosevelt hubiera ganado las elecciones en 1912?).

Tres mapas de 55x85 cm, unas 1500 fichas, libritos de escenarios y de reglas, 2 ayudas de juego idénticas y 2 dados de 6 caras. Complejidad: 6 sobre 10. Adaptabilidad para jugar en solitario: 7 sobre 10. Para 1 o 2 jugadores. THE GREAT WAR IN EUROPE: DELUXE EDITION actualiza dos diseños clásicos en una edición que ofrece todos los retos y el drama de la Gran Guerra servidos por el creador de *Paths of Glory*, *Clash of Giants*, *Reds* y *Grand Illusion*.

Estamos en agosto de 1914 y LA GRAN GUERRA está a punto de empezar... **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

L2 DESIGN

Waterloo: The Fate of France. *Ya disponible* P.V.P.: 80,00 €
 Novedad deslumbrante de L2 Design, un editor que cuida al máximo sus producciones. **Waterloo: Fate of France** nos lleva a la épica batalla de Napoleón contra los ejércitos aliados reunidos en la campaña de Waterloo, del 16 al 19 de junio de 1815.

El mapa zonal abarca desde el sur de Charleroi hasta Bruselas y desde el oeste de Nivelles al este de Wavre. Las unidades incluyen infantería, caballería, artillería, artillería a caballo y líderes. En general son divisiones y brigadas, con reducción por pasos. Se incluyen 12 mapas tácticos de batalla, en los que se pueden resolver las batallas. Seis de ellos tienen nombres: Quatre Bras, Sombreffe, Genappe, Wavre, Waterloo y Brussels. Los otros seis son mapas de terreno genérico: bosque, bosque denso, población, carretera/bosque, claro y río.

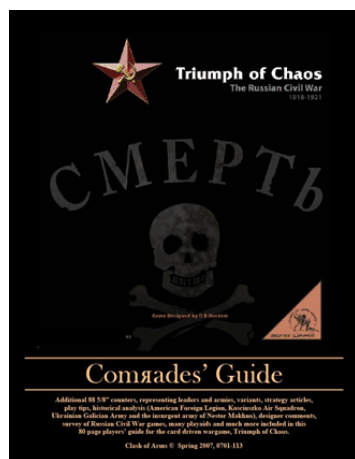
Se incluyen tres escenarios de batalla jugables en un mapa: Quatre Bras (escenario introductorio que se puede jugar en 60-90 minutos), Ligny (2-3 horas), y Mont St. Jean (3-4 horas).

El Juego de Campaña va desde la mañana del 16 de junio hasta la tarde del 19 de junio. Cada día tiene 3 turnos diurnos de 5 horas y 1 turno nocturno.

Contenidos: caja grande típica de L2 Design Group, 1 mapa sobre cartón flexible de 60x90 cm., 2 planchas de fichas grandes, 1 mazo de cartas tácticas, 12 mapas de tableros de batallas, ayudas de juego, dados, libro de reglas y libro de escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



CLASH OF ARMS GAMES



Comrade's Guide (Triumph of Chaos Player's Guide). *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €
 Guía de juego dedicada a **Triumph of Chaos**, seguramente el juego más completo sobre la Guerra Civil Rusa. Contiene 64 páginas y una plancha con 88 fichas, artículos de estrategia, historias de unidades, variantes, análisis de juegos sobre la Guerra Civil Rusa y mucho más.

Monsoon Seas: Suffren's Campaigns for India. *Ya disponible* P.V.P.: 28,00 €

La Marina Británica en jaque - parte dos.

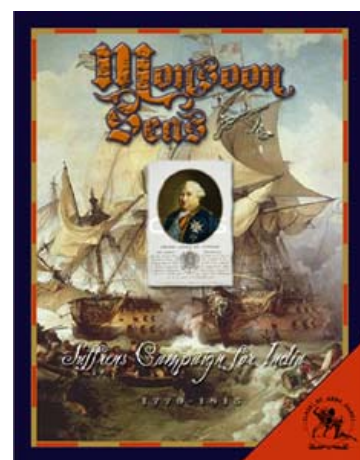
Clash of Arms Games continúa explorando la guerra en la era de la vela con **"Monsoon Seas"**. **"Monsoon Seas"** es el

Volumen III de la serie de guerra naval Close Action creada por Mark Campbell.

Esta expansión con reglas especiales y escenarios abarca las campañas de 1777 - 1783 del almirante francés Pierre-Andre de Suffren y sus batallas contra la Royal Navy en el Atlántico Sur y el Océano Índico.

Más de 20 escenarios exploran los dramáticos enfrentamientos y las batallas formales de Sadras, Providien, Negapatam, Trincomalee, Cuddalore y más.

Con sus 72 páginas, esta expansión es una digna sucesora de **"CloseAction"** y **"Rebel Seas."**



REVISTAS CON JUEGO

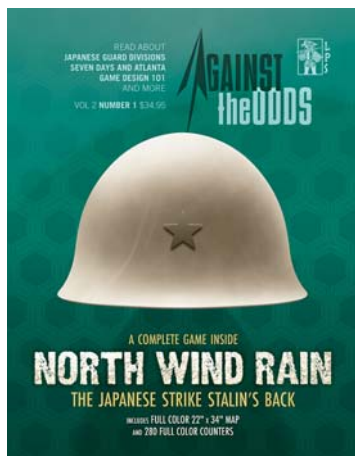
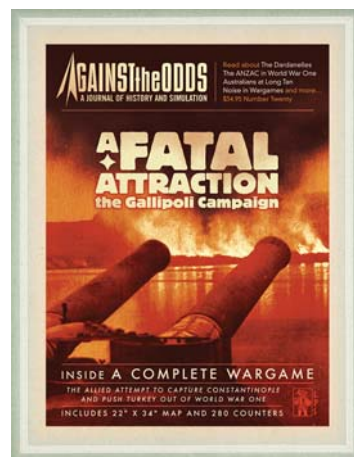
Against the Odds 20: A Fatal Attraction: The Gallipoli Campaign. *Ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

En un principio fue una idea de Churchill, una forma de sacar algún partido de los viejos acorazados "pre-dreadnaughts" y hacer una demostración de fuerza en las aguas de Estambul, que según sus palabras, acabaría con el régimen turco y sacaría a Turquía de la guerra. Se pensaba que con muy poca infantería sería suficiente. Al final, cuando las últimas tropas aliadas evacuaron la cabeza de playa, la lista de bajas de ambos bandos pasaba de medio millón (y Churchill perdió su empleo).

Sin embargo, lo cierto es que el gran ataque naval casi había tenido éxito. Los aliados no sabrían hasta el final de la guerra lo cerca que habían estado de obtener una penetración en los Dardanelos. Fue el primero de muchos episodios "¿qué habría sucedido si...?", donde el éxito quedó apenas tras un pequeño empuje final que no llegó a realizarse, a diferencia de las numerosas ocasiones en que el fracaso recibió refuerzos y se insistió en él una y otra vez.

A Fatal Attraction lleva esta campaña de tragedia y oportunidades a la mesa de juego. Las fichas representan brigadas, baterías y buques, en el que los jugadores tienen la oportunidad de mejorar las actuaciones de sus antecesores históricos, a la vez que obtienen una mayor comprensión de las dificultades vividas por ambos bandos (como escasez de suministros, dificultades de mando y control y eventos aleatorios). Con *A Fatal Attraction*, tendrás todo lo que necesitas para comprender Gallipoli, excepto el olor y las moscas.

Mapa de 55x85 cm., plancha de fichas grandes, librito de reglas. Complejidad: media. Asaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: 6 horas. Creado por Paul Rohrbach, editado por Rawling y Tohver.



Against the Odds 5: North Wind Rain. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 35,00 €

North Wind Rain, la invasión japonesa de Manchuria, es un juego de nivel operacional/estratégico que abarca uno de los grandes "y si..." de la Segunda Guerra Mundial – un ataque japonés contra los soviéticos en Extremo Oriente. Este ataque, que enfrentaría al Ejército japonés de élite Kwantung contra las divisiones intactas de los ejércitos soviéticos de Extremo Oriente, no era simplemente un escenario hipotético, si no uno para el que los japoneses se prepararon y juzgaban posible.

Se ofrecen dos variantes: un ataque en 1941 más o menos coincidente del asalto alemán contra la Rusia europea, en el que el Ejército Kwantung se enfrenta a algunas de las mejores unidades del Ejército Soviético de Extremo Oriente, y un escenario de 1942 en que el Ejército Kwantung, reforzado por una potente fuerza mecanizada, se enfrenta a una guarnición soviética debilitada.

North Wind Rain y número #5 de la revista ATO: mapa de 55x85 cm, 280 fichas, reglas y ayudas de juego. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: buena. Duración de la partida: 10 horas. Creado por Mark E. Stille, editado por Mark J. Perry, C. Rawling. Diseño

gráfico: Craig Grando.

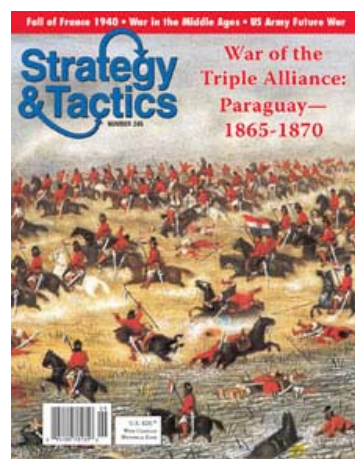
Strategy & Tactics 245: War of the Triple Alliance – Paraguay 1865-1870. *Ya disponible* P.V.P.: 23,99 €


Los artículos de este número cubren la Guerra de la Triple Alianza en el cono sur en 1865-1870, los mitos y realidades de la Campaña de Francia de 1940, un análisis del arte de la guerra en la Edad Media, y la modernización actual del *US Army* para las guerras futuras.

The Triple Alliance War (TAW) es una simulación histórica de complejidad baja a intermedia, para dos jugadores, y de escala estratégica, sobre la segunda guerra más grande librada en el Nuevo Mundo (la mayor fue la Guerra de Secesión de EEUU). El jugador paraguayo intenta mantenerse frente a la ofensiva de tres naciones coaligadas: Argentina, Brasil y Uruguay. El jugador aliado generalmente está a la ofensiva, tratando de ganar la partida invadiendo Paraguay y tomando áreas clave del mapa en el interior de ese país. El jugador paraguayo debe defenderse, pero la situación también le permite realizar ofensivas, especialmente en la primera parte de la guerra.

El juego abarca el período que comenzó históricamente en 1865 con el lanzamiento de un ataque preventivo paraguayo sobre el territorio argentino. La partida termina durante la primera mitad de 1868, cuando históricamente los aliados traspasaron la barrera de fuertes fluviales paraguayos y entraron a tomar la capital. Aquel avance significó el fracaso último de la causa paraguaya, y aunque la guerra continuó oficialmente otro año más, ese último año fue más bien una lucha de ocupación y rebeliones que una verdadera guerra formal.

Cada hexágono del mapa representa aproximadamente 25 km de un lado al opuesto. Las unidades terrestres de ambos bandos son principalmente batallones, junto con algunas "brigadas" y "divisiones" nominales que realmente son de tamaño batallón. Cada unidad fluvial representa un buque de combate o varias lanchas armadas o buques de transporte. El Turno de Juego 1 representa tres meses, mientras que los demás representan medio año cada uno. La duración de la partida es de tres a cinco horas. Creado por Javier Romero; editado por Ty Bomba.





ALEA
la revista de juegos

ALEA Num. 32
Precio: 7,5 €
Tamaño: 205 x 290 mm.
Fecha: 1 Septiembre de 2007
Num. de páginas: 60 a color, más portada y contraportada

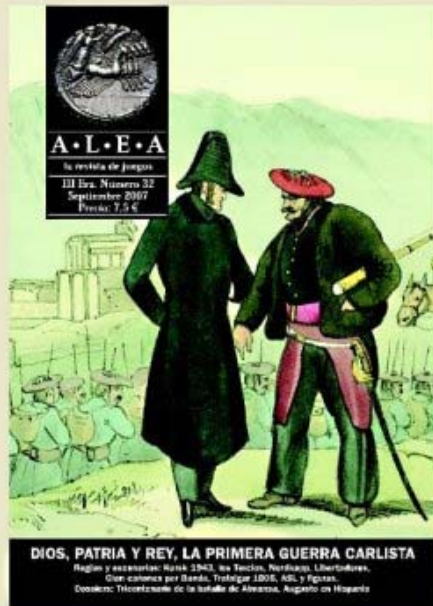
Juego Central:
Dios, Patria y Rey.

Época:
1ª Guerra Carlista, 1833-1840

Introducción histórica:
4 páginas

Reglamento y ayudas:
11 páginas

Fichas y plano de juego:
270 fichas y marcadores,
6 mapas tamaño Din A4



ENCARTE CENTRAL

Dossier histórico: La Primera Guerra Carlista, (1833-1840).
Juego encartado: Dios Patria y Rey. Reglamento, fichas, mapa y ayudas de juego.
Reglas y escenarios: Kursk 1943, (Alea nº31).
Ostia, 1497: escenario para Donde no se ponía el sol, (Alea nº. 30).
San Mateo y Úrica 1814: 3 escenarios para Libertadores, (S y E nº.10).
Algeciras, 1801: 2 escenarios para Cien cañones por banda, (S y E nº. 22).
Finisterre, 1805: escenario para Trafalgar 1805, (Delta Ediciones).
Apaches en Creta: escenario no oficial para ASL, españoles en la 2ª Guerra Mundial.
Escenarios figuras: Operación Lvov-Sandomierz, Julio 1944, campaña con 4 escenarios, época 2ª GM. (adaptado para FoW), Oglodow, Agosto 1944, escenario época 2ª Guerra Mundial, Augusto en Hispania, adaptación para juego con figuras (DBM) de las batallas terrestres del juego Iberos.

SECCIONES REVISTA

Pág.3 Editorial.
Pág.5 Actualidad.
Pág.6 Novedades Wargames.
Pág.7 Análisis Wargames. A las Barricadas.
Pág.11 Dossier Wargames. Tricentenario de la batalla de Almansa.
Pág.13 Novedades Figuras.
Pág.14 Novedades Libros.
Pág.15 Novedades Temáticos.
Pág.16 Dossier histórico: Las Guerras Cantabras, (29-19 a.C.). Augusto en Hispania.



OMEGA GAMES

Paper Wars 65. P.V.P.: 6,00 €

Paper Wars 66. P.V.P.: 6,00 €

LIBROS DE OSPREY PUBLISHING



DUEL (22,00 €) **¡Nueva serie!!**
DUE1 P-51 MUSTANG VS FW 190: EUROPE 1943-45
DUE2 SHERMAN FIREFLY VS TIGER: NORMANDY 1944

BATTLE ORDER
BTO29 THE BRITISH ARMY ON THE WESTERN FRONT 1916
BTO30 MOBILE STRIKE FORCES IN VIETNAM 1966-70

ELITE

ELI156 WORLD WAR II COMBAT RECONNAISSANCE TACTICS

FORTRESS

FOR66 THE CASTLES OF HENRY VIII

NEW VANGUARD

NVG138 US NUCLEAR SUBMARINES: THE FAST ATTACK

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE79 BRISTOL F2 FIGHTER ACES OF WORLD WAR I

MODELLING

MOD38 MODELLING THE LATE PANZERKAMPFWAGEN IV

